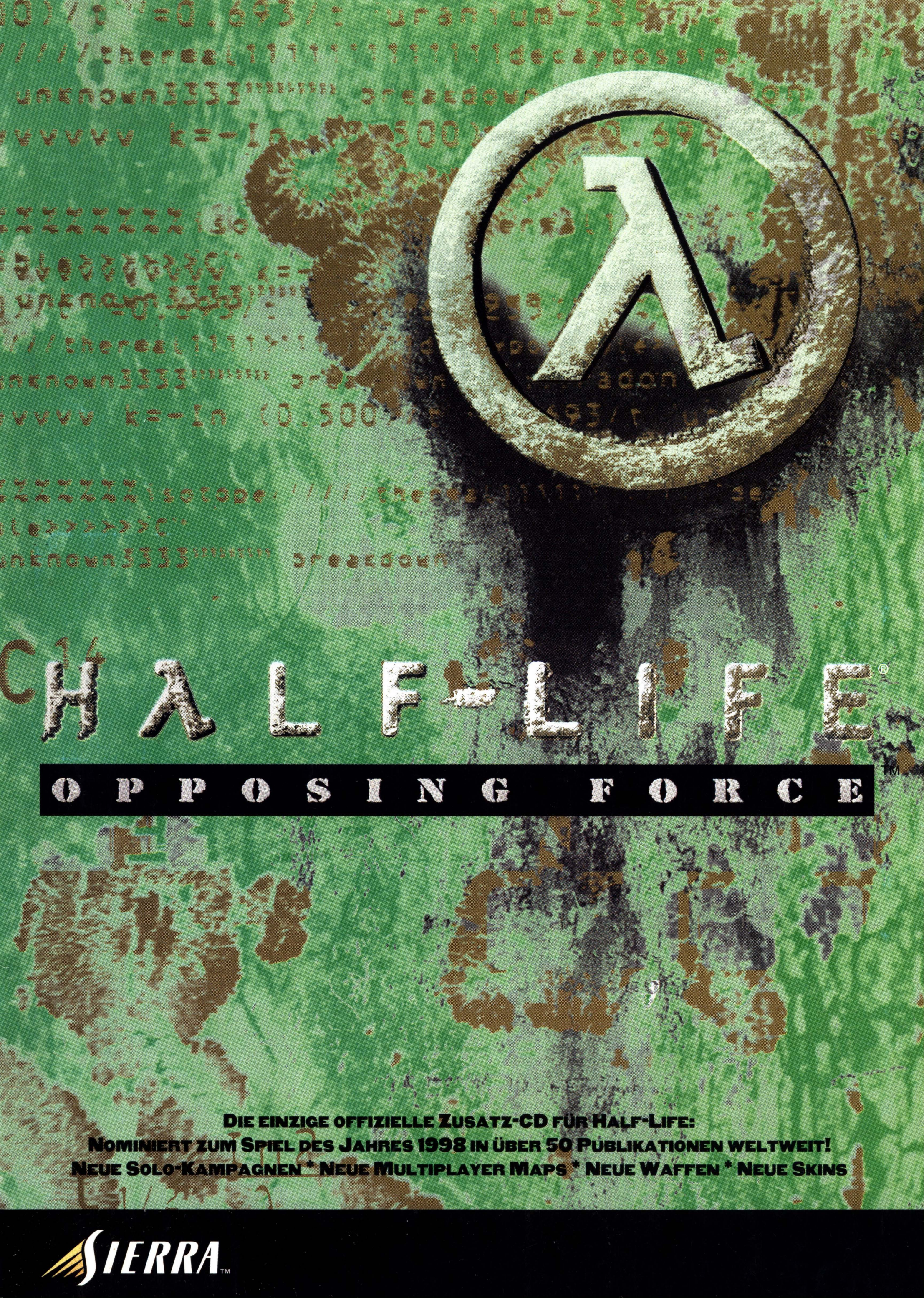

HALF-LIFE®
OPPOSING FORCE™
DIE EINZIGE OFFIZIELLE ZUSATZ-CD FÜR HALF-LIFE:
NOMINIERT ZUM SPIEL DES JAHRES 1998 IN ÜBER 50 PUBLIKATIONEN WELTWEIT!
NEUE SOLO-KAMPAGNEN * NEUE MULTIPLAYER MAPS * NEUE WAFFEN * NEUE SKINS
SIERRA™

Feld-Handbuch für Soldaten OF – 1199 – 1HL

VERTEIDIGUNGSMINISTERIUM

HALF-LIFE : OPPOSING FORCE

SOLDATEN-HANDBUCH

1. NOVEMBER

VERÖFFENTLICHUNGSBESCHRÄNKUNGEN: Zur allgemeinen Veröffentlichung freigegeben; unbegrenzte Verteilung.

VORWORT

Sie sind ab sofort Angehöriger der Armee der Vereinigten Staaten. Diese Armee besteht aus freien Bürgern, die aus einem freien Volk ausgewählt wurden. Das amerikanische Volk hat aus eigenem Willen und durch seine gewählten Vertreter, die es im Kongress vertreten, bestimmt, dass die freien Institutionen dieses Landes weiter bestehen sollen. Die Abgeordneten haben eine Erklärung abgegeben, dass wir, falls nötig, unser Recht verteidigen werden, nach unserem eigenen ‚American Way of Life' zu leben und weiterhin die Vorteile und Privilegien zu genießen, die sonst keinem Bürger einer anderen Nation in dieser Form garantiert werden. Unser Land setzt sein Vertrauen in Sie und in die vielen Tausende Ihrer Kameraden, die jetzt ihren Militärdienst ableisten, dass die Verteidigung standhält, wenn es einmal darauf ankommen sollte.

Sie werden all das lernen, was ein ausgebildeter Soldat wissen und beherrschen muss. Von Ihrer Motivation und Ihrer Aufnahmefähigkeit wird es abhängen, wie lange diese Ausbildung dauern wird. In diesem Handbuch finden Sie eine Beschreibung und Erklärung des militärischen Basiswissens, damit es Ihnen ständig zur Verfügung steht. Wenn Sie den Inhalt verstanden haben, werden Sie später wesentlich schneller Fortschritte machen.

Nach einer Beförderung zum Unteroffizier werden Sie kaum Zeit und Gelegenheit finden, sich anzueignen, worin dessen Aufgaben und Pflichten bestehen. Es wird von Ihnen erwartet, dass Sie diese Pflichten bereits kennen und sich danach richten. Als Corporal haben Sie jederzeit damit zu rechnen, das Kommando über Ihre Einheit übernehmen zu müssen – und das eventuell in einer kritischen Situation.

3. März

Ein typischer Tag im Ausbildungslager ... die Hölle. Ich sehne mich danach, dass das alles vorbei ist und ich einer Mission zugeteilt werde. Zurzeit treibt sich ein ziemlich merkwürdiger Zivilist auf der Basis rum. Er sei von einer Regierungsbehörde, die bestimmte Leute suche, sagen die einen. Andere behaupten, er gehöre zu einer geheimen Forschungsgruppe. Mann, was würde ich dafür geben, da mitzumischen. Nur weg von hier, und Abwechslung und Abenteuer, das wäre cool.

INHALT

Nicht das Militär, sondern die Nationen erklären und führen Kriege. Aber es ist die ureigenste Pflicht des Militärs, die Nation vor jeder großen Bedrohung zu schützen.

SO GEHT'S LOS

MISSIONSBEREITSCHAFT HERSTELLEN
(„Opposing Force“ installieren)

Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn für Ihr CD-ROM-Laufwerk die Option AUTOPLAY aktiviert ist, klicken Sie den Button „Opposing Force installieren“ an und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die AutoPlay-Funktion nicht eingeschaltet ist, doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Symbol „Arbeitsplatz“. Doppelklicken Sie auf das Icon des CD-ROM-Laufwerks. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Opposing Force die Installation nicht sofort beginnt, klicken Sie doppelt auf AUTORUN.EXE.

Sobald das Spiel installiert ist, bekommen Sie die Möglichkeit, Opposing Force sofort zu spielen. Um das Spiel später zu starten, müssen Sie im Startmenü Half-Life: Opposing Force anwählen.

DAMIT SOLLTE JEDER SOLDAT AUSGESTATTET SEIN
(Mindestanforderungen)

Windows® 95, Windows 98 oder Windows NT
Pentium® 133
24 MB RAM
2fach-CD-ROM-Laufwerk
Maus und Tastatur
640x480 SVGA High-Color (16-bit)
Windows-kompatible Soundkarte
125 MB freier Festplattenspeicher

DAS EMPFIEHLT IHNEN IHR LAND
(Empfohlene Systemkonfiguration)

Pentium® 166+
32 MB RAM
3D-Beschleunigerkarte (OpenGL oder Direct 3D)

Der Barbar, der nur um des Tötens willen tötet und die Kriegsgesetze missachtet, ist ein Feind unseres Volkes, egal unter welcher Flagge er kämpft.

DAS HAUPTMENÜ

Während des Spiels können Sie das Hauptmenü von Half-Life: Opposing Force jederzeit durch einen Druck auf die ESC-Taste aufrufen. Mit Hilfe der Maus oder der Aufwärts/Abwärts-Pfeile können Sie sich durch das Hauptmenü bewegen. Drücken Sie wie beim Half-Life-Originalspiel die ESC-Taste, wann immer Sie zum vorhergehenden Bildschirm zurückkehren möchten. Weiter unten werden die Optionen des Menüsystems beschrieben, die in Opposing Force neu hinzugekommen sind.

Bevor Sie ein Spiel starten, enthält Ihr Hauptmenü folgende Optionen:

Neues Spiel
Grundausbildung
Konfiguration
Spiel laden
Multiplayer
Readme.txt lesen
Vorschau
Beenden

NEUES SPIEL

Wenn Sie „Neues Spiel“ wählen, um eine Mission zu beginnen, werden Sie wie in Half-Life aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad auszuwählen.
Einfach: Die Feinde sind schwach und einfach zu eliminieren.
Mittel: Die Feinde richten mehr Schaden an, sind aber einfach zu eliminieren.
Schwierig: Die Feinde richten mehr Schaden an und sind schwer zu eliminieren.

GRUNDAUSBILDUNG

Sie können jederzeit zur Grundausbildung gehen, um die Fähigkeiten zu erlernen, die ein Soldat benötigt. Zu diesen Fähigkeiten gehört der Umgang mit Ihrer neuen Hochleistungsschutzweste, der Nachtsichtbrille sowie neuen Waffen. Weiterhin müssen Sie lernen, wie Sie Ihre Einheit als Team führen. Zur Grundausbildung gehört außerdem das Absolvieren von Hinderniskursen, das Ersteigen von Seilklettertürmen und die Ausbildung an Funkgeräten. **Auch wenn Sie Half-Life bereits durchgespielt haben, sollten Sie die Grundausbildung besuchen, bevor Sie mit den Missionen von Opposing Force beginnen.**

Wer mehr an seine „Rechte“ als an seine Pflichten denkt, kann nie ein guter Soldat sein

KONFIGURATION

Mit diesem Menü stellen Sie die Spieloptionen ein, optimieren die Einstellungen für Grafik und Audio auf Ihrem System und richten die Tastatursteuerung so ein, wie es Ihnen zusagt. Wenn Sie mit der Konfiguration zufrieden sind, drücken Sie den „Fertig"-Button, damit Ihre Einstellungen greifen und das Hauptmenü wieder erscheint. Drücken Sie den Button „Standard benutzen", um die mitgelieferten Voreinstellungen wiederherzustellen.

STEUERUNG

Die Steuerung wird bei Opposing Force genauso eingestellt wie beim Original-Half-Life. **Achtung** – Wenn Sie Ihre Original-Half-Life-Konfiguration selbst angepasst haben, sollten Sie sich die konfigurierten Tasten in Opposing Force noch einmal ansehen um sicherzugehen, dass Sie mit den neuen Einstellungen und Optionen zufrieden sind.

AUDIO

„Westen-Lautstärke" stellt die Lautstärke der Anweisungen ein, die Sie über Ihre Hochleistungsschutzweste erhalten. (Beachten Sie, dass die Hochleistungsschutzweste eines Soldaten nicht so viele Audio-Informationen bietet wie der HEV der Black Mesa-Forschungsanstalt, den Gordon Freeman in Half-Life trug.)

Um die Musik von Opposing Force zu hören, müssen Sie die Half-Life: Opposing Force-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen. Um die Lautstärke der Musik zu verändern, gehen Sie über START/PROGRAMME/ZUBEHÖR/MULTIMEDIA zur LAUTSTÄRKEREGELUNG.

GRAFIK

Für die meisten Grafikkarten sind seit dem Erscheinen von Half-Life neue Treiber herausgekommen. Aufgrund der großen Beliebtheit von Half-Life wurden bei vielen dieser aktualisierten Treiber Optimierungen vorgenommen, so dass Opposing Force jetzt sogar noch besser auf Ihrem Computer läuft. Wir empfehlen, dass Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Grafikkarte in Verbindung setzen, um zu überprüfen, ob Sie die aktuellsten Treiber installiert haben.

UPDATEN

Während der Installation von Half-Life: Opposing Force wird Ihre Version von Half-Life auf den neuesten Stand gebracht. Wir empfehlen jedoch trotzdem, dass Sie von Zeit zu Zeit den Menüpunkt „Updaten" benutzen, um nach aktuelleren Versionen und neuen Spielinhalten zu suchen.

Verhalten Sie sich gegenüber zivilen Amtsträgern höflich und respektvoll. Auch das gehört zu den Qualitäten eines guten Soldaten.

MILITÄRISCHE GESUNDHEITSPFLEGE UND HYGIENE

1. Wenn Sie sich einmal nicht wohl fühlen oder glauben, dass Sie erkrankt sind, wenden Sie sich umgehend an Ihren Vorgesetzten. Dieser schickt Sie dann zur Untersuchung zu einem Truppenarzt.

2. Halten Sie sich von Personen fern, die erkrankt sind, es sei denn, es gehört zu Ihren Pflichten, sich um diese zu kümmern.

3. Nehmen Sie regelmäßig und in kurzen Abständen ein Bad, mindestens zweimal die Woche. Waschen Sie besonders die Partien unter den Achselhöhlen und zwischen den Beinen sowie die Füße.

4. Achten Sie auf Körper- und Kopf-Läuse. Wenn Sie wiederholt Jucken an Kopf oder Körper bemerken, sollten Sie sich sofort beim Truppenarzt melden.

5. Versuchen Sie sich eine tägliche Stuhlentleerung anzugewöhnen, möglichst immer um die gleiche Zeit. Wenn Sie Ihre Notdurft auf dem Boden verrichten, stellt dies eine große Gefahr für jedermann dar.

6. Halten Sie Ihr Haar kurz geschnitten und Ihre Fingernägel sauber. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn Sie als Koch, Bäcker oder in anderen Bereichen arbeiten, in denen Sie mit Nahrungsmitteln zu tun haben.

7. Fliegen und Kakerlaken sind oft Träger von Krankheitserregern, die sie auf Nahrungsmitteln hinterlassen. Im Posten oder Camp sollten daher niemals Essensreste, Obstschalen oder Exkremente auf dem Boden liegen bleiben.

8. Vermeiden Sie Geschlechtskrankheiten. Wenn Sie glauben, sich mit einer Geschlechtskrankheit infiziert zu haben, sollten Sie sich sofort beim Truppenarzt melden und dessen Anweisungen genau befolgen.

7. März
Heute habe ich den Typ von der Regierung endlich gesehen. So steif wie der mit seinem Anzug und seinem Aktenkoffer herumstolzierte, bin ich nicht sicher, ob er wirklich ein Geheimdienstler ist. Er sah mir eher nach einem Versicherungsvertreter oder einem Rechtsanwalt aus. Mir fiel auf, dass er mich musterte. Und das gleich mehrmals. Ich frage mich, was er wohl will ...

DER WEG ZUM EFFEKTIVEN SOLDATEN

Manchmal möchten Sie vielleicht irgendwo reinstürmen und alles kräftig aufmischen. Gelegentlich geht es uns nicht anders. Aber in Opposing Force werden Sie noch viele andere Möglichkeiten kennen lernen, wie Sie mit Ihrer Umgebung umgehen können. Die Umgebung in Opposing Force ist so realistisch wie möglich, und dieser hohe Grad an Realismus wirkt sich auf die Art aus, wie Sie sich dort bewegen. So gibt es z.B. die Schwerkraft – wundern Sie sich also nicht, wenn einfache Deckenplatten unter Ihrem Gewicht zusammenbrechen.
Man sollte auch darauf achten, wie der Untergrund beschaffen ist, auf dem man geht – genau, nasse Fußböden sind wirklich rutschig. Und wenn Sie kräftig genug zuschlagen, dann gibt es Scherben. Sie können auch Löcher in die Wände schießen, um allen klarzumachen, dass Sie hier waren, oder um für sich selbst Markierungen zu hinterlassen.

BENUTZEN-TASTE

Außer Waffen abzufeuern, gibt es noch viele andere Dinge, die Sie in Opposing Force tun können. Drücken Sie die „Benutzen"-Taste (E), um alle möglichen anderen Aktivitäten auszuführen.

Leute: Nicht jede Person, auf die Sie treffen, ist Ihr Feind. Es gibt Wissenschaftler und Sicherheitsleute, die Soldaten wie Ihnen lieber aus dem Weg gehen, andere zeigen sich dagegen eher hilfsbereit. Zögern Sie nicht, sich mit den freundlich gesinnten Soldaten zu verbünden, denen Sie in Opposing Force begegnen. Denken Sie daran, dass der Sanitäter Sie heilt, wenn Sie vor ihm stehen und die „Benutzen"-Taste drücken. Und ein Pionier mit einem Schweißbrenner wird die Tür aufschneiden, zu der Sie ihn führen. Eine koordiniert zusammenarbeitende Einheit ist effektiver als eine Einheit, deren Mitglieder nicht kooperieren.

Gegenstände: Viele Objekte wie Türen, Schalter und Knöpfe können durch einen Druck auf die „Benutzen"-Taste aktiviert werden. In einigen Fällen müssen Sie die „Benutzen"-Taste gedrückt halten, damit die gewünschte Aktion ausgeführt wird.

Energie: Sie aktivieren die Lademodule für Ihre Schutzweste und die in die Wand eingelassenen Medi-Kits, indem Sie auf sie zugehen und die „Benutzen"-Taste gedrückt halten. Ihre Hochleistungsschutzweste entstand in militärischen Entwicklungslabors, wo sie darauf ausgelegt wurde, mit vielen Energiearten einschließlich der Energie von den Ladegeräten der Black Mesa-HEVs geladen zu werden.

Ziehen: Kisten und Karren ziehen Sie an eine neue Position, indem Sie die „Benutzen"-Taste gedrückt halten und langsam rückwärts gehen. (Um ein bewegliches Objekt zu verschieben, gehen Sie einfach auf den Gegenstand zu und dann langsam weiter.)

EINSTELLUNGEN VERÄNDERN

Wenn Sie mit der Standard-Tastenbelegung nicht zurechtkommen, können Sie die Einstellungen von Tastatur und Maus verändern, indem Sie im Hauptmenü erst die Schaltfläche „Konfiguration“ und darin die „Erweiterte Steuerung“ anwählen. Benutzer von Joysticks und Gamepads sollten die Datei „Readme.TXT“ zu Rate ziehen. Dort finden Sie Informationen darüber, wie diese Geräte konfiguriert werden.

9. März

Seit Wochen Tag für Tag derselbe Mist: Drill und nochmals Drill. Als wir heute Morgen zum Frühmarsch antraten, teilte uns der Ausbilder mit, dass eine Woche Häuserkampf-Ausbildung auf dem Programm steht. Wir werden diese Woche jeden Tag auf dem Standortübungsplatz verbringen. Soviel ich weiß, ist das schon ein spezielles Training, das normalerweise nicht zur Grundausbildung gehört. Ich würde gerne wissen, ob sie jetzt unsere Anpassungsfähigkeit testen wollen oder ob wir für eine besondere Mission ausgebildet werden. Ich werde es noch früh genug erfahren ...

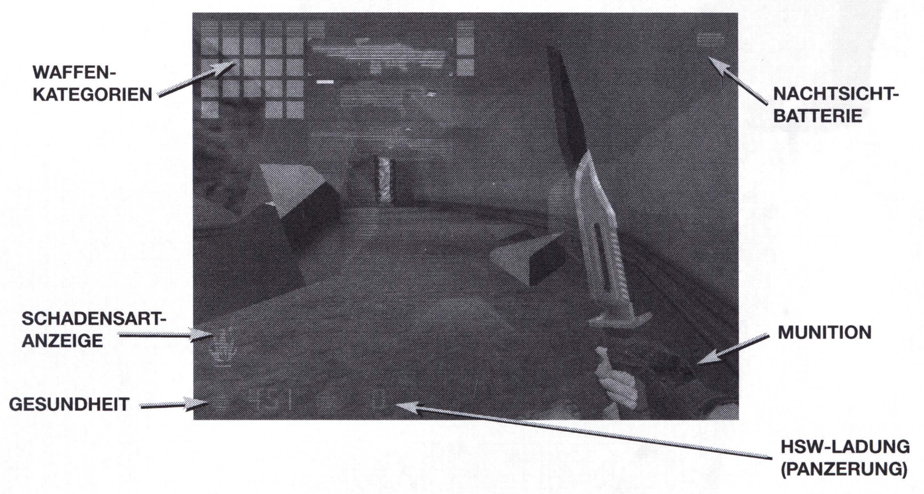
BILDSCHIRM-INFORMATIONEN

IHRE HOCHLEISTUNGSSCHUTZWESTE (HSW)

Bereits früh im Spiel müssen Sie die Hochleistungsschutzweste (HSW) finden und tragen, die vom Waffen- und Gerätewart für Sie bereitgestellt wurde. Die Weste kann in regelmäßigen Abständen wieder aufgeladen werden – je mehr Energie sie geladen hat, desto höher ist ihre Schutzwirkung. Sie laden Ihre Weste wieder auf, indem Sie eine in der Wand eingelassene Ladestation für HEVs bzw. HSWs aufsuchen oder indem Sie unterwegs Batterien einsammeln.

DAS HUD

Wenn Sie die Hochleistungsschutzweste anhaben, speist deren Energie auch Ihr Head-Up-Display (HUD). Das HUD ist eine kontinuierliche Anzeige, die Sie über Gesundheit, verfügbare Energie und verbleibende Munition informiert. Mit dem HUD können Sie die Gegenstände im Waffenarsenal und im Inventar überprüfen und anwählen. Es macht Sie auch darauf aufmerksam, wenn Sie umgebungsbedingt Schäden davontragen.



NACHTSICHTBRILLE

Die Maske und Brille des Soldaten werden zusammen mit der Hochleistungsschutzweste verwendet, um Ihnen eine gute Nachtsicht zu ermöglichen. Die Brille benutzt eine spezielle nachladbare Batterie in der Weste, so dass die Batterien für die Schutzfunktion nicht verbraucht werden, wenn die Nachtsichtfunktion aktiv ist. Diese Brille, die ein- und ausgeschaltet werden kann, bietet Ihnen die Möglichkeit, auch bei Dunkelheit zu sehen. In gut beleuchteten Umgebungen ist die Nachtsichtbrille nicht sehr nützlich, sie sollte nur bei schlechter Beleuchtung eingesetzt werden.

WAFFEN

Nicht selten ist es die Ausrüstung des Soldaten, die im Krieg entscheidend ist. Aber noch wichtiger ist die Fähigkeit des Soldaten, seine Waffe zweckmäßig am Mann zu führen und effektiv einzusetzen. Während seines aktiven Dienstes gehört es zu den Pflichten eines Soldaten, den Umgang mit allen Waffen, die er für seine Aufgaben benötigt, weiter zu vervollkommnen. Wöchentliches, möglichst sogar tägliches Training ist nötig, damit ein Soldat seine Waffen jederzeit beherrscht. Die Benutzung der Waffen sollte zur zweiten Natur werden und ihm so selbstverständlich sein wie das Atmen.
In diesem Abschnitt finden Sie einen Überblick über die Waffen, ihre Beschreibung und die Umgangstechniken, die jeder Soldat kennen sollte.

DESERT EAGLE .357

Klasse Pistole (Gruppe 2)

Munition Kaliber .357

Schaden Mittel

Fassungsvermögen
7 Schuss pro Magazin

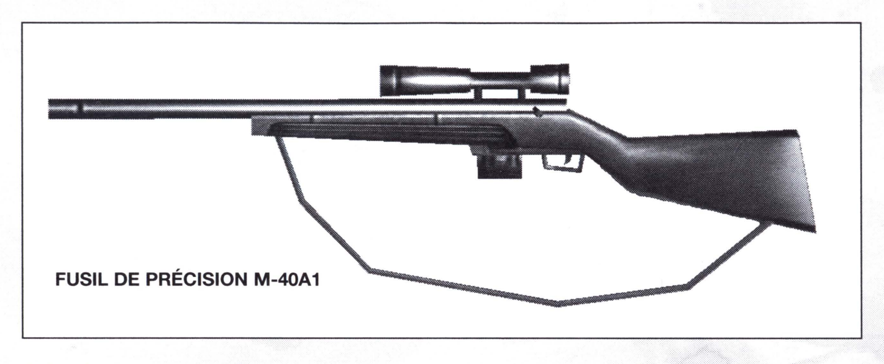

Desert Eagle .357

Die Desert Eagle ist die Standardwaffe eines Soldaten. Sie wird am besten im Nahkampf eingesetzt. Für Sturmtrupps wird diese Waffe mit einem Laservisier ausgerüstet, so dass sie geradezu ideal zur Entfernung von Tretminen eingesetzt werden kann und gegen andere kleine Ziele, die Geduld und absolute Genauigkeit verlangen. Der Soldat muss bei der Verwendung des Laservisiers jedoch Vorsicht walten lassen, da es dem Feind seine Position verraten kann. Da die Magazine der Desert Eagle-Magazine eine größere Kapazität als normale Revolver haben, sollte sich der Soldat nicht mit zu viel Reservemunition belasten. Führen Sie nie mehr als 36 Magazine der Munition Kaliber .357 mit.

12. März
Die Gerüchteküche brodelt, seit unsere Häuserkampf-Ausbildung begann. Die meisten meiner Kumpels glauben, dass das Ganze auf eine Mission hinausläuft. Aber niemand hat eine Ahnung, worum es sich bei dieser Mission handeln könnte. Ich hab schon öfter mal den Namen Black Mesa-Forschungsanstalt aufgeschnappt, ich könnte aber nicht sagen, in welchem Zusammenhang und was sich dahinter verbirgt. Streng geheime Forschungen, heißt es, aber niemand glaubt es. Hört sich jedenfalls nicht besonders aufregend an ...

M-40A1 SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Klasse	Gewehr (Gruppe 6)
Munition	NATO Kaliber 7.62mm
Schaden	Sehr hoch
Fassungsvermögen	1 Schuss


FUSIL DE PRÉCISION M-40A1

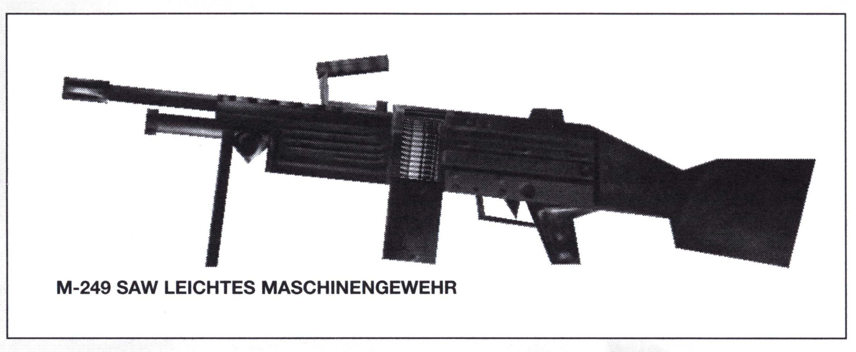
Das Scharfschützengewehr wird genau so eingesetzt, wie sein Name besagt: wenn es auf große Genauigkeit über eine große Schussdistanz ankommt. Die Nachladezeit ist lang, und es kann immer nur einen Schuss abgeben. Das Gewehr ist jedoch mit einem hochauflösenden Visier ausgestattet, das es dem Soldaten erlaubt, Ziele über eine Kampfentfernung von bis zu 800 Metern auszumachen. Man kann also nicht mehr von einer Nahkampfwaffe sprechen. Bei effektivem Einsatz kann ein Scharfschützengewehr nicht nur viel Schaden anrichten, sondern auf die überlebenden Feinde auch dem oralisierend wirken.

Mit einem Druck auf die alternative Feuer-Taste können Sie durch das Zielfernrohr des Gewehrs sehen. Drücken Sie die alternative Feuer-Taste erneut, oder wählen Sie eine andere Waffe an, um wieder zum normalen Sichtmodus zurückzukehren.

M-40A1 SCHARFSCHÜTZENGEWEHR Einlegen eines Magazins – Drehen Sie den Lauf nach rechts, ohne die rechte Hand zu senken. Greifen Sie mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger der linken Hand nach einem Magazin, ziehen Sie es aus dem Gürtel, und legen Sie es in das Gewehr ein. Drücken Sie es bis zum Anschlag in die Kammer, und verriegeln Sie den Verschluss.

MITRAILLEUSE LEGERE M-249

Klasse	Maschinengewehr (Gruppe 6)
Munition	Kaliber 5.56mm
Schaden	Hoch
Fassungsvermögen	100 Schuss



M-249 SAW LEICHTES MASCHINENGEWEHR

Die Squad-Angriffswaffe (SAW) ist als Waffe für den Kampf im Team unübertroffen. So lässt sie sich aus zurückgezogener Position zum Feuerschutz einsetzen. Oder ein einzelner Soldat kann damit eine Verteidigungstruppe schnell außer Gefecht setzen. Sie sollten immer Reservemunition mitnehmen, da die meisten Soldaten aufgrund der hohen Schussrate der M-249 ihre Waffe bereits Sekunden nach Kampfbeginn leer geschossen haben. Die SAW ist am genauesten, wenn sie aufgelegt und in der Hocke abgeschossen wird. Die Genauigkeit sinkt natürlich, wenn sie aus der Bewegung abgefeuert wird.

ACHTUNG: Falls Ihr Gewehr Ladehemmung hat, während sich eine scharfe Patrone in der Kammer des heißen Laufs befindet, sollten Sie die Munition schnellstens entfernen. Halten Sie Ihr Gesicht dabei vom Patronenauswurf weg, um mögliche Verletzungen zu vermeiden.

AUSRÜSTUNG

FUNKGERÄT

Mit der Nachrichtenverbindung eines Soldaten steht und fällt seine Einsatzfähigkeit. Funkgeräte werden eingesetzt, damit die Soldaten im Einsatz ständig miteinander Verbindung halten können. Funkgeräte ermöglichen dem Soldaten, eigene Truppenteile zu finden und mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Sie sind des Weiteren nützlich, um Warnungen vor Gefahren und andere wichtige Informationen von der Leitstelle zu bekommen. Das Funkgerät ist im Allgemeinen ein stationäres Objekt und nicht dafür geeignet, am Mann geführt zu werden. Doch seine Nützlichkeit im Einsatz sollte nie in Frage gestellt werden. Sehen Sie das Funkgerät an, und drücken Sie die „Benutzen"-Taste, um es zu bedienen.



SEILE

Es kann jederzeit eine Situation auftreten, in der ein Soldat den festen Boden verlassen muss. Kein Problem für einen gut ausgebildeten Soldaten. So können Seile dazu verwendet werden, um Soldaten auf ein anderes Gelände- oder Gebäudeniveau zu bringen. Wer es versteht, Schwerkraft und Schwung auszunutzen, kann Seile in vielfältigster Weise verwenden. Ein einfallsreicher Soldat ist ein effektiver Soldat. Um ein Seil zu ergreifen, müssen Sie in dessen Nähe stehen und die „Benutzen“-Taste drücken. Sie können mit den Tasten für „Springen“ und „Ducken“ nach oben und unten klettern und die Bewegungstasten verwenden, um herumzuschwingen. Drücken Sie die „Benutzen“-Taste erneut, um das Seil wieder loszulassen. Sie können Schwung holen, bevor Sie das Seil loslassen, um sich selbst durch die Luft zu katapultieren. Um ein Seil zu ergreifen, laufen Sie einfach auf das Seil zu, bis Sie es berühren. Wenden Sie dann den



Blick nach oben oder unten, können Sie mit Hilfe der Vorwärts/Rückwärts-Tasten in die Richtung, in die Sie gewendet sind, nach oben oder nach unten klettern. Um das Seil wieder loszulassen, drücken Sie die „Springen"-Taste. Sie entfernen sich automatisch vom Seil, wenn Sie das Ende des Seils erreicht haben.

Benutzen Sie die Bewegungstasten, während Sie nach vorn blicken, um das Seil in Schwingung zu versetzen. Sie können auf diese Weise viel Schwung holen und sich durch die Luft katapultieren, bevor Sie abspringen. Hin und wieder ist es absolut nötig, mit einem Seil zu schwingen, um auf einen Vorsprung zu gelangen, der sonst unerreichbar wäre.

FEST MONTIERTE WAFFEN

Soldaten im Einsatz stehen neben schweren Maschinengewehren und Raketenwerfern auch schwere Artilleriegeschütze zur Verfügung. Einige Waffen, wie z.B. Artilleriegeschütze, sollten erst nach sorgfältigem Zielen abgefeuert werden. Bei Schnellfeuerwaffen dagegen gilt: einfach draufhalten, bis sich nichts mehr bewegt. Die meisten fest montierten Geschütze sind mit genügend interner Munition ausgestattet, um kontinuierlich Feuerschutz zu ermöglichen. Die größeren Waffen erfordern durchdachte Einstellungen und präzises Zielen, um Erfolg versprechend eingesetzt werden zu können. Wenn Sie auf ein fest montiertes Geschütz treffen, sollten Sie versuchen, damit auf jedes feste Gebäude in Sicht zu schießen. Häufig können fest montierte Geschütze auch Dinge zerstören, denen konventionelle, tragbare Waffen nichts anhaben können.



MURPHYS KAMPFREGELN

1. Sie sind nicht Superman.
2. Wenn es dumm ist, aber funktioniert, ist es nicht dumm.
3. Versuchen Sie nicht aufzufallen – Sie ziehen sonst das Feuer auf sich.
4. Im Zweifel sollten Sie immer das Magazin leeren.
5. Teilen Sie sich niemals einen Unterstand mit jemandem, der tapferer ist als Sie.
6. Vergessen Sie niemals, dass Ihre Waffe vom billigsten Anbieter hergestellt wurde.
7. Wenn Ihr Angriff wirklich gut vorankommt, ist es ein Hinterhalt.
8. Kein Plan übersteht den ersten Kontakt unbeschadet.
9. Alle Fünf-Sekunden-Zünder von Granaten brennen in drei Sekunden ab.
10. Versuchen Sie unwichtig auszusehen, da die bösen Jungs eventuell nur noch wenig Munition haben.
11. Wenn Sie sich auf vorgeschobenem Posten befinden, schießt die Artillerie zu kurz.
12. Das feindliche Ablenkungsmanöver, das Sie ignorieren, ist der Hauptangriff.
13. Die wichtigsten Dinge sind immer einfach.
14. Die einfachen Dinge sind immer schwer.
15. Der einfache Weg ist immer vermint.
16. Wenn es an allem fehlt außer an Feinden, dann sind Sie im Kampf.
17. Vergessen Sie nicht, dem Feind mitzuteilen, wenn Sie ein Gebiet gesichert haben.
18. Anfliegende Kugeln haben Vorfahrt.
19. Der Feind ist da, wo die Schüsse herkommen.
20. Wenn der Feind in Reichweite ist, SIND SIE ES AUCH!
21. Keine kampfbereite Einheit ist jemals durch die Inspektion gekommen.
22. Gegenstände, die nur zusammen funktionieren, können üblicherweise nicht zusammen verschickt werden.
23. Das Funkgerät versagt immer dann, wenn Sie dringend Feuerunterstützung benötigen.
24. Sie können bei allem, was Sie tun, erschossen werden – auch beim Nichtstun.
25. Leuchtspurmunition funktioniert in beide Richtungen.
26. Wenn es etwas gibt, das genauer trifft als feindliche Kugeln, dann sind es Kugeln aus den eigenen Reihen.
27. Wenn es schwer für den Feind ist, hereinzukommen, kommen Sie auch nur schwer heraus.
28. Wenn Sie mehr Ziele als nötig übernommen haben, kann es leicht sein, dass Sie sich übernommen haben.
29. Wenn beide Seiten überzeugt davon sind zu verlieren, haben beide Seiten Recht.
30. Was professionelle Soldaten tun, kann man ausrechnen, aber die Welt ist voll von Amateuren.
31. Murphy war ein Depp.

BEFEHLIGEN SIE IHRE EINHEIT

ARBEITEN SIE ALS TEAM ZUSAMMEN

Teamarbeit bedeutet, dass jeder Einzelne im Trupp, im Platoon, in der Kompanie, im Bataillon oder in der Batterie sich voll und ganz in den Dienst der Einheit stellt. Erfolg im Kampf ist nicht denkbar ohne Teamarbeit. Und wenn Sie dabei die Ihnen zugewiesene Aufgabe nicht erfüllen, kann das Team nicht gewinnen.

Unser Militär ist so aufgebaut, dass jede Gruppe, unabhängig von ihrer Größe, wie eine Maschine funktionieren kann, deren Zahnräder präzise ineinander greifen. Jedes Mitglied der Gruppe bekommt eine Aufgabe zugewiesen, die sich meist von den Aufgaben der anderen Soldaten der Gruppe unterscheidet. Es ist wichtig, dass jeder Soldat genau weiß, was er zu tun hat. Sowohl sein Leben als auch das Leben seiner Kameraden können davon abhängen.

BEFEHLE ERTEILEN

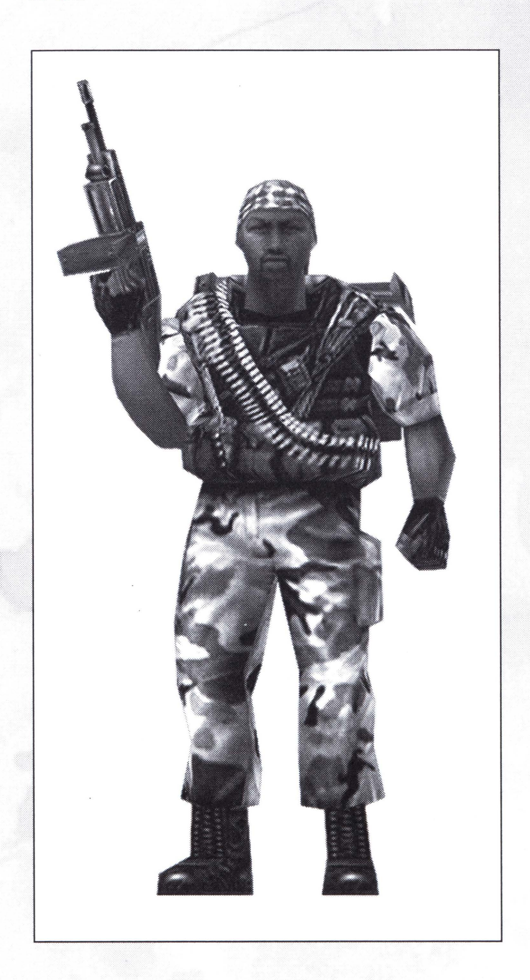
Der ranghöchste Soldat gibt die Befehle. Sie sind Corporal und haben die Befehlsgewalt über die Rekruten, aus denen Ihre Einheit besteht. Es kann Situationen geben, in der Sie einer Einheit (egal welcher Größe) befehlen müssen, Ihnen ins Gefecht zu folgen. Oder Sie beschließen vielleicht, dass es sicherer ist, Ihre Einheit im Hinterland patrouillieren zu lassen, während Sie sich selbst einen Überblick über die Situation in der Gefahrenzone verschaffen. Gelegentlich werden Sie im Einsatz auf Soldaten mit einem niedrigeren Dienstgrad treffen, die andere Befehle haben und Ihnen nicht folgen können. Dennoch, Sie sind der ranghöchste Offizier, und alles hört auf Ihr Kommando. Ihre Mission, Ihr Leben und das Leben Ihrer Untergebenen hängen unmittelbar von den Entscheidungen ab, die Sie im Einsatz treffen.

15. März
Das Gerücht wurde zur Tatsache. Wir werden für eine Mission in der Black Mesa-Forschungsanstalt ausgebildet. Alles, was ich darüber weiß, ist, dass an diesem Ort Wissenschaftler eine Art neue Forschung betreiben. Ich kann mir nicht vorstellen, wofür wir da gebraucht werden. Heute wurde uns mitgeteilt, dass wir uns bereithalten sollen, falls es morgen passiert. Ich weiß nicht, was „es" ist, aber die ganze Sache hat einen komischen Beigeschmack. Jedenfalls hoffe ich, „es" passiert nicht; die Mission scheint mir nicht sehr aufregend zu werden. Mir wäre eine Mission lieber, in der mit Action und Kampf zu rechnen ist.

LERNEN SIE IHRE EINHEIT KENNEN

SOLDAT

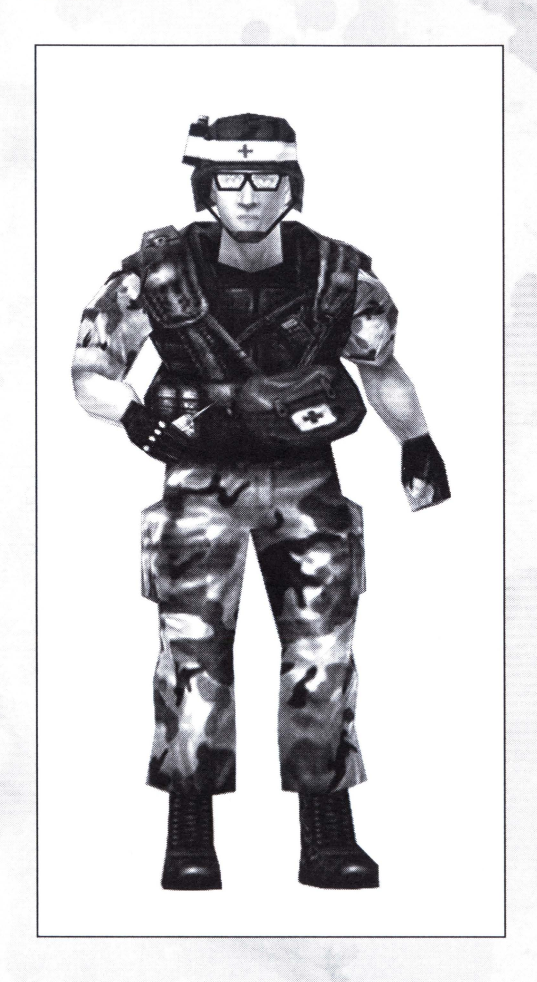
Der angreifende Sturmtruppsoldat ist mit einem Schrotgewehr, einer MP-5-Maschinenpistole oder einem leichten Maschinengewehr vom Typ M-249 ausgerüstet. Manchmal tragen Soldaten auch Granaten am Mann. Diese Soldaten folgen Ihnen bedingungslos, wenn Sie ihnen den Befehl dazu geben. Sehen Sie den Soldaten einfach an, und drücken Sie die „Benutzen“-Taste. Sie können dem Soldaten auch befehlen, den Bereich, in dem er steht, zu bewachen. „Benutzen“ Sie ihn erneut, und er bleibt, wo er ist.



Ein Soldat ohne Disziplin gefährdet nicht nur sein Leben und das Leben seiner Kameraden, sondern auch den Erfolg einer militärischen Operation.

SANITÄTER

Der Sanitäter ist in Erster Hilfe und Notfall-Chirurgie ausgebildet und kann einen verwundeten Soldaten im Einsatz „heilen“. Um die Hilfe eines Sanis zu bekommen, müssen Sie ihn ansehen und die „Benutzen“-Taste drücken. Der Sanitäter beschäftigt sich so lange mit Ihnen, wie Sie die „Benutzen“-Taste gedrückt halten, oder bis Sie vollständig geheilt sind. Sanitäter verfügen nur über begrenzte Vorräte. Wenn sie häufig gerufen werden, können sie Ihnen oder Ihrer Einheit nicht mehr helfen. Während eines Kampfes rufen andere Soldaten eventuell ebenfalls nach einem Sanitäter. Wenn er Sie hören kann, wird er versuchen, Ihnen zu Hilfe zu kommen. Sanitäter sind mit einer .357 Desert Eagle ausgerüstet. Es empfiehlt sich aber, sie hinter den Frontlinien in Sicherheit zu lassen.



PIONIER

Der Pionier ist mit den nötigen Werkzeugen ausgerüstet, um auf die wechselnden Situationen im Einsatz reagieren zu können. Er kann sogar eingesetzt werden, um fest verschlossene Türen zu öffnen. Soll er mit seinem Schweißbrenner für Sie tätig werden, müssen Sie ihn zu der Tür führen, die aufgebrochen werden soll. Er erledigt dann selbständig seine Aufgabe. Der Pionier kann mit seiner Standardwaffe, der Pistole, in Kämpfe eingreifen, aber Sie sollten darauf achten, dass Sie Ihre Pioniere um jeden Preis am Leben erhalten. Wenn Sie die Pioniere verlieren, die einzig dazu in der Lage sind, für Sie irgendwo eine Bresche zu schlagen, dann ist Ihre Mission schnell gescheitert. Achten Sie auch darauf, dass der Treibstofftank des Schneidbrenner-Pioniers nicht beschädigt wird. Wenn der Kanister beschädigt wird, dürfte er mit ziemlicher Sicherheit explodieren.



MULTIPLAYER

Zu Half-Life: Opposing Force gehört eine Vielzahl neuer Multiplayer-Karten, die von den besten Designern der Spielebranche erstellt wurden. Außerdem kamen neue Modelle, basierend auf den Charakteren aus Opposing Force, hinzu. Schließlich sind auch alle Waffen aus dem Original-Half-Life sowie die neuen Waffen, die in diesem Spiel eingeführt werden, in Online-Spielen von Opposing Force verfügbar.

NEUE MULTIPLAYER-WAFFEN

Klinken Sie sich über LAN oder Internet einfach in eine neue Partie Half-Life: Opposing Force ein, oder starten Sie ein solches Spiel. Sie finden in den Karten dann sowohl neue als auch Original-Waffen. Es wird Ihnen wahrscheinlich auffallen, dass Ihre Hände in Soldatenhandschuhen stecken, wie sie Cpl. Adrian Shephard trägt, und Sie nicht mehr den orangefarbenen Schutzanzug von Gordon Freeman tragen.

NEUE MULTIPLAYER-MODELLE

Die neuen Modelle finden Sie im „Selbst Bearbeiten"-Bildschirm des „Multiplayer"-Untermenüs. Scrollen Sie einfach durch das Modellfenster, indem Sie auf die Pfeile klicken. Ihr Spieler wird sich dann nacheinander als Pionier, Otis, Sanitäter, Drill-Sergeant, SAW-Soldat oder in den Rollen der anderen Multiplayer-Modelle zeigen, die zu Opposing Force gehören.

NEUE KARTEN

Gearbox Software und Sierra Studios sind stolz darauf, eine exklusive Gruppe von Designern um sich geschart zu haben, die Action-Spiele erstellt haben, die zu den besten ihres Genres gehören. Wenn Sie in einem Multiplayer-Spiel einen „All Star"-Level aufrufen, wird eine kurze Beschreibung des Designers auf dem Bildschirm angezeigt.

TEAM FORTRESS CLASSIC

Sierra Studios, Valve Software und Gearbox Software haben mit Hilfe von WON.NET einen TFC-Leveldesign-Wettbewerb im Internet veranstaltet. Die Karten, die daraus als Sieger hervorgingen, sind in Opposing Force verfügbar. Um diese Missionen zu spielen, müssen Sie in Half-Life vom Menü „Selbst erstelltes Spiel" aus den Team Fortress Classic-Modus aktivieren. Danach können Sie ein neues Multiplayer-Spiel starten, das diese Karten verwendet, oder sich in solches einklinken.

README.TXT

Aktuellste Informationen über die neuen „All Star"- und TFC-Karten finden Sie in der Datei „Readme.TXT" auf der Half-Life: Opposing Force-CD. Sie können sich diese Datei ansehen, indem Sie im Hauptmenü die entsprechende Option anwählen.

In der modernen Kriegführung hängt die Geschlossenheit einer militärischen Einheit nicht nur von der Anzahl der aufmarschierten Soldaten ab, sondern viel mehr noch von der Dynamik, die jeder Einzelne auf das definierte Ziel hin entwickeln kann.

ALLGEMEINE VERHALTENSREGELN FÜR ALLE WACHPOSTEN

– Ich bin verantwortlich für den Posten und alles staatliche Eigentum im Sichtfeld.

– Ich absolviere meine Wachgänge aufmerksam und unter Beachtung aller militärischen Grundsätze. Ich achte auf alle ungewöhnlichen Veränderungen und Geräusche.

– Ich melde alle Zuwiderhandlungen gegen Befehle, denen ich Geltung zu verschaffen habe.

– Ich leite alle Meldungen von Wachposten weiter, die weiter vom Wachhaus entfernt sind als ich selbst.

– Ich darf meinen Posten erst verlassen, wenn die Ablösung ihren Dienst aufgenommen hat.

– Ich darf Befehlen, die mich von meinen Aufgaben entbinden, nur dann folgen, wenn Sie vom befehlshabenden Offizier, dem Offizier vom Dienst oder den Offizieren und Unteroffizieren der Wache kommen.

– Ich darf mit niemandem sprechen, es sei denn, es ist dienstlich geboten.

– Ich muss bei Feuer oder anderen Notfällen Alarm geben.

– Ich muss den Corporal der Wache verständigen, wenn Situationen eintreten, für die ich keine Befehle habe.

– Ich muss jeden Offizier grüßen und jede Flagge und Standarte, die gehisst ist.

– Ich muss nachts besondere Wachsamkeit walten lassen und im Alarmfall alle Personen in der Nähe meines Posten ansprechen. Ich darf niemanden ohne gültige Genehmigung passieren lassen.

Soldaten, die wiederholt ihre Pflichten vernachlässigen, werden wahrscheinlich – früher oder später – in Schwierigkeiten geraten. Sie werden den Respekt und die Achtung ihrer Kameraden verlieren, sie werden disziplinarisch belangt und im schlimmsten Fall unehrenhaft aus dem Militär entlassen.

MITWIRKENDE

Für Gearbox

Produktion / Leitung
Randy Pitchford

Künstlerische Leitung
Brian Martel

Programmierung (Leitung)
John Faulkenbury

Level-Design (Leitung)
Rob Heironimus

Modelle und Animationen
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery

Texturen, Aussehen und Grafik
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery

Level-Design
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford
Mike Wardwell

Programmierun
Patrick Deupree
John Faulkenbury
Steve Jones
Sean Reardon

Soundeffekte
Rob Heironimus

Netzwerk-Administration
John Faulkenbury
Stephen Palmer

Skript
Stephen Bahl
Rob Heironimus
Kristy Junio
Randy Pitchford

Handbuch
Kristy Junio
Randy Pitchford

Verwaltung
Stephen Bahl
Landon Montgomery

Sierra Studios

Senior Vice President, Core Games
J. Mark Hood

Produktion, Externe Entwicklung
Jeff Pobst

Vice President (Marketing), Core Games
Jim Veevaert

Produktmanager (Marketing)
Doug Lombardi

Marketing
Marc Tardif

Öffentlichkeitsarbeit
Genevieve Ostergard

Sound-Design, Sprachaufnahmen
Ben Houge

WON.net-Netwerk
Stuart Seelye
Mike Nicolino
Lee Olds
Erik De Bonte
Brian Rothstein
Colen Garoutte-Carson
Eric Harmon

Stimmen der Charaktere (englische Version)
Harry S. Robins
Mike Shapiro
Jon St. John

Originalmusi
Chris Jensen

Kreativunterstützung
Justin Kirby

Verpackung und Werbegrafik
Bluespark Studios

Handbuch-Layout
Cheryl Sweeney

Qualitätssicherung
Marc Nagel
James Evans
Niko Simonson
Byron Hummel
Darren Beil
Lester Stocker
Quang Pham
Erik Downing
Matt "Duke" Edington
Erinn Hamilton
Chris Mason
Phil Kuhlmey
Ken Eaton
Gary Stevens

Lokalisierung (Irland)
Flavie Gufflet-Dowling
Paul Cooke
Donncha Ryan
Kevin Boyle
David Hickey
Conor Harlow

Die Leute von VALVE
Ted Backman
T.K. Backman
Kelly Bailey
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Steve Bond
Dario Casali
John Cook
Greg Coomer
Wes Cumberland
John Guthrie
Mona Lisa Guthrie
Mike Harrington
Monica Harrington
Brett Johnson
Chuck Jones
Marc Laidlaw
Karen Laur
Randy Lundeen
Yatzse Mark
Lisa Mennet
Gabe Newell
Dave Riller
Aaron Stackpole
Jay Stelly
Harry Teasley
Stephen Theodore
Bill Van Buren
Robin Walker
Douglas R. Wood

Besonderer Dank geht an
Matt Armstrong
Gabe Newell, Valve Software and
Sierra Studios
OpFor All-Star Level Designers
OpFor Beta Testers
Gearbox friends and family

SERVICELEISTUNGEN

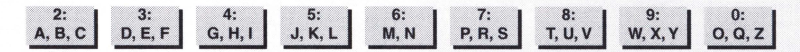
KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.



Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.
Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Außerdem verfügt das Programm über eine Multiplayer-Funktion, die es bis zu [___] Spielern gestattet, per registrierter Version des Programms gleichzeitig zu spielen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.
B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.
C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;
(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;
(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;
(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie
(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.
D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis. Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.

NOTIZEN:

NOTIZEN:

NOTIZEN:

NOTIZEN:

www.sierra.de



DEVELOPED BY





S0015978 DEUTSCH